

HEBDOGICIEL

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II et Ie . CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 et VIC 20 . GOUPIL . HEWLETT PACKARD HP41 . MULTITECH MP-F II . ORIC 1 . SHARP MZ, PC 1211, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 . TANDY TRS 80 . TEXAS Ti-99/4A . THOMSON T07

LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS, 1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE (Règlement en page intérieure)

Sous-marin

Le fond de la mer est frais et plutôt océanisé. Essayez de traverser le tunnel sans heurter les parois (si vous rencontrez l'hippocampe, écrivez-vous !)

MARCELLIN Pierre

Après avoir lancé le programme, après le lire, vous voyez

- Débutant ? -

3 réponses possibles - O -> parcours facile

- N -> parcours difficile

Autre chose -> mélange des deux

- Durée du jeu ? - indique le temps pendant lequel vous voulez jouer

Vous entendez alors, après que le tunnel se soit dessiné, un bruit vous indiquant que vous pouvez partir

Accuyez alors sur les touches F et J pour déplacer votre sous-marin

Il faut alors essayer d'atteindre la dernière colonne de l'affichage, et de franchir la porte. Dernière vous attend un autre tunnel!

Ne vous découragez pas si vous ne parvenez pas à franchir un tunnel au niveau difficile. C'est possible

Récord à battre, niveau difficile, 8 passages en 5 minutes

Ce programme tourne sur le PC 1500 équipé d'une extension mémoire 4K

930: J:CLS :
RESTORE 1250:
WAIT 18:CURSOR
PRINT "SOUS-
MARIN"
940:FOR I=1 TO 17:
READ B4(1): PC 1500
NEXT I:CURSOR
23:GPRINT A8:

GCURSOR 120:
GPRINT A8
950:GCURSOR 23:
GPRINT B8:
GCURSOR 120:
GPRINT B4:
GCURSOR 22:
GPRINT C8:

Suite page 11

HIPPOCAMPE Trouvez l'expression qui se cache dans le D de l'hippocampe. Décomposé en trois syllabes dans les trois premières cases, le "tout" a évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure)

TOUT LE CONTRAIRE D'UN KO...

MEFIEZ VOUS
DES COUPS
BAS!

ELLES NE SONT PAS TOUTES DES
CINÉCOURSES ...

CE N'EST PAS MOI QUI VOUS
CONTRÉPICA!

ELLE N'EST PAS DANS LE PANIER, ...

BEIN DAME!
Y MANDRONS
TOUT QU'ÇA!

ET MON TOUT FAIT PARTIE D'UNE
COLLECTION ...

JE LE SAIS BIEN MES CHÈRES AMIS
C'EST POINT TOUTES LES
SEMAINES FACILES
MAIS CALA
FAIT MARCHER
NOS CHÈRES
BÉCASSES
PAC VRAI!

Gilles GRAPINET met le grappin sur le gros lot du mois et sur celui du trimestre. A lui la CALIFORNIE!

Son programme « MORTELLE RANDONNÉE » pour TEXAS TI 99/4A emporte en force dès le premier jour de réception des bulletins de vote il a pris la tête du classement et la conservera jusqu'à la clôture du scrutin ! C'est donc lui qui gagne le chèque de 10 000 francs offert par HEBDOGICIEL. L'organisateur ALICE du mois attire par « HACHETTE MICRO INFORMATIQUE l'impression du TRIMESTRE » une superbe BROTHER SP 22 offerte par DURIZ et un livre de la Règle à Calcul et le voyage du Trimestre en CALIFORNIE Bravo Gilles GRAPINET!

Les autres gagnants des livres de la RÈGLE À CALCUL sont Luc LEVY Aurore Olivier FRANCE J-Marc FRATARD Vincent GRENET Gérard LECANNU Nicolas SAUDIENT J-Jérôme GIRAUD P Yves CHEVALLIER Philippe BARREAU Michel PIPON J THIRIAZ J CARO-VIELLE Pierre Andre LOTHE Pascal et Eric HOSTACHY Bernard GOURIC Gilles GRAPINET Et tout Gilles GRAPINET qui remporte les logiciels de SOUL-RELLE pour ORIC 1

PATOIS BASIC

L'adaptation d'un programme d'un ordinateur X sur un ordinateur Y n'est pas toujours chose aisée. A priori, puisque tous les ordinateurs individuels sont programmables en basic, langage théoriquement standardisé (en réalité, et le basic par lui-même n'est pas en cause, chaque ordinateur possède son basic - entendu que les variantes diffèrent des autres) Hébdogiciel vous aide à réaliser l'adaptation des programmes qui vous intéressent en publiant, chaque semaine et pour chaque ordi-

EDITO

Le premier voyage en CALIFORNIE vient d'être gagné par Gilles GRAPINET Hébdogiciel a donc des trois mois presque 250 programmes ! J'espère que vous n'êtes pas trop déçu, vos programmes étaient aussi très bien, et pour les concours sont permanents les chèques de 10 000 francs vous attendent pour les prochains mois, ainsi qu'un autre voyage en CALIFORNIE au mois de mai. Continuez à travailler vos listings!

Logistic nous reçoit et distribue une gamme complète de ses cas-

semes pour les meilleurs programmes du mois sur FX 702 P et PC 1500
A vos claviers!

Gerard CECALDI

MENU

APPLE II Suivre d'adresse Jacques TANGH page 13
CANON X-07 page 3
STEPHANE GILLOT page 3
CASIO FX 702 P Comptes page 3
EMMANUEL PESTOURE page 3
COMMODORE 64 Indispensable page 7
FRANÇOIS BARRAUT page 7
COMMODORE VIC 20 Mission page 5
Félix SALVAT page 5
GOUPIIL Contact page 10
Antoine DUCRET page 10
HP 41 Leon page 15
Nathalie DEHURF page 15

ORIC 1 Redéfinition de caractères page 5
PC 1211 Black Jack page 4
Aria DUBUS page 1
PC 1500 Sous-marin page 1
Pierre MARCELLIN page 1
MPF II Manicule page 2
MZ 700 Programme mathématique page 2

Jean-François JEUNET page 2
ZX 81 Jeu de dames page 3
Olivier DUBOIS page 3
THS 80 Serv-ox page 5
Bernard DUPIN page 5
TI 99 4A (b) c Lotomath page 9
Michel CORRENOZ page 9
TI 99 4A (b) 1 Transfert de la galaxie page 4
Mie Lahmy page 4
T07 Homéopathe page 7
Marc RAYNAL page 7

MINUSCULE



Ce programme, minuscule lui-même, enrichit le clavier de votre MFP II : il permet d'accéder aux lettres minuscules.

Gérard MOLINENGAULT

```

1# NONE PRINT PRINT PRINT
2# PRINT PRINT DE PROGRAMME F#END
3# VILIFICATION DE L'AC PRINT PRINT LETT
4# MINUSCULES
5# NONE PRINT UNE FOTS J-2 LE
6# PROGRAMME EST MARQUE PRINT IL
7# S'ACHÈVE DE CE L'ENCH
8# PRINT
9# NONE PRINT L'AC LA CORRECTION DE LES
10# L'ÉCRANS
11# NONE PRINT PRINT PRINT
12# PRINT APPUIER SUR F#RE POUR
13# CONTINUER
14# SET A# IF A# ... THEN 5#
15# NONE PRINT "A-" HTAB 2#
16# PRINT "A-"
17# HTAB 5# PRINT "A-" HTAB 2#
18# PRINT "A-"
19# HTAB 5# PRINT "A-" HTAB 2#
20# PRINT "A-"
21# NONE PRINT "B-" HTAB 2#
22# PRINT "B-"
23# HTAB 5# PRINT "B-" HTAB 2#
24# PRINT "B-"
25# NONE PRINT "C-" HTAB 2#
26# PRINT "C-"
27# HTAB 5# PRINT "C-" HTAB 2#
28# PRINT "C-"
29# NONE PRINT "D-" HTAB 2#
30# PRINT "D-"
31# HTAB 5# PRINT "D-" HTAB 2#
32# PRINT "D-"
33# NONE PRINT "E-" HTAB 2#
34# PRINT "E-"
35# HTAB 5# PRINT "E-" HTAB 2#
36# PRINT "E-"
37# NONE PRINT "F-" HTAB 2#
38# PRINT "F-"
39# HTAB 5# PRINT "F-" HTAB 2#
40# PRINT "F-"
    
```

Ce programme transforme votre MZ en un mathématicien distingué.

Jean-François JEUNET



```

3170 PRINT="MATH"
3180 PRINT="MATH"
3190 PRINT="MATH"
3200 PRINT="MATH"
3210 PRINT="MATH"
3220 PRINT="MATH"
3230 PRINT="MATH"
3240 PRINT="MATH"
3250 PRINT="MATH"
3260 PRINT="MATH"
3270 PRINT="MATH"
3280 PRINT="MATH"
3290 PRINT="MATH"
3300 PRINT="MATH"
3310 PRINT="MATH"
3320 PRINT="MATH"
3330 PRINT="MATH"
3340 PRINT="MATH"
3350 PRINT="MATH"
3360 PRINT="MATH"
3370 PRINT="MATH"
3380 PRINT="MATH"
3390 PRINT="MATH"
3400 PRINT="MATH"
3410 PRINT="MATH"
3420 PRINT="MATH"
3430 PRINT="MATH"
3440 PRINT="MATH"
3450 PRINT="MATH"
3460 PRINT="MATH"
3470 PRINT="MATH"
3480 PRINT="MATH"
3490 PRINT="MATH"
3500 PRINT="MATH"
3510 PRINT="MATH"
3520 PRINT="MATH"
3530 PRINT="MATH"
3540 PRINT="MATH"
3550 PRINT="MATH"
3560 PRINT="MATH"
3570 PRINT="MATH"
3580 PRINT="MATH"
3590 PRINT="MATH"
3600 PRINT="MATH"
3610 PRINT="MATH"
3620 PRINT="MATH"
3630 PRINT="MATH"
3640 PRINT="MATH"
3650 PRINT="MATH"
3660 PRINT="MATH"
3670 PRINT="MATH"
3680 PRINT="MATH"
3690 PRINT="MATH"
3700 PRINT="MATH"
3710 PRINT="MATH"
3720 PRINT="MATH"
3730 PRINT="MATH"
3740 PRINT="MATH"
3750 PRINT="MATH"
3760 PRINT="MATH"
3770 PRINT="MATH"
3780 PRINT="MATH"
3790 PRINT="MATH"
3800 PRINT="MATH"
3810 PRINT="MATH"
3820 PRINT="MATH"
3830 PRINT="MATH"
3840 PRINT="MATH"
3850 PRINT="MATH"
3860 PRINT="MATH"
3870 PRINT="MATH"
3880 PRINT="MATH"
3890 PRINT="MATH"
3900 PRINT="MATH"
3910 PRINT="MATH"
3920 PRINT="MATH"
3930 PRINT="MATH"
3940 PRINT="MATH"
3950 PRINT="MATH"
3960 PRINT="MATH"
3970 PRINT="MATH"
3980 PRINT="MATH"
3990 PRINT="MATH"
4000 PRINT="MATH"
4010 PRINT="MATH"
4020 PRINT="MATH"
4030 PRINT="MATH"
4040 PRINT="MATH"
4050 PRINT="MATH"
4060 PRINT="MATH"
4070 PRINT="MATH"
4080 PRINT="MATH"
4090 PRINT="MATH"
4100 PRINT="MATH"
4110 PRINT="MATH"
4120 PRINT="MATH"
4130 PRINT="MATH"
4140 PRINT="MATH"
4150 PRINT="MATH"
4160 PRINT="MATH"
4170 PRINT="MATH"
4180 PRINT="MATH"
4190 PRINT="MATH"
4200 PRINT="MATH"
4210 PRINT="MATH"
4220 PRINT="MATH"
4230 PRINT="MATH"
4240 PRINT="MATH"
4250 PRINT="MATH"
4260 PRINT="MATH"
4270 PRINT="MATH"
4280 PRINT="MATH"
4290 PRINT="MATH"
4300 PRINT="MATH"
4310 PRINT="MATH"
4320 PRINT="MATH"
4330 PRINT="MATH"
4340 PRINT="MATH"
4350 PRINT="MATH"
4360 PRINT="MATH"
4370 PRINT="MATH"
4380 PRINT="MATH"
4390 PRINT="MATH"
4400 PRINT="MATH"
4410 PRINT="MATH"
4420 PRINT="MATH"
4430 PRINT="MATH"
4440 PRINT="MATH"
4450 PRINT="MATH"
4460 PRINT="MATH"
4470 PRINT="MATH"
4480 PRINT="MATH"
4490 PRINT="MATH"
4500 PRINT="MATH"
4510 PRINT="MATH"
4520 PRINT="MATH"
4530 PRINT="MATH"
4540 PRINT="MATH"
4550 PRINT="MATH"
4560 PRINT="MATH"
4570 PRINT="MATH"
4580 PRINT="MATH"
4590 PRINT="MATH"
4600 PRINT="MATH"
4610 PRINT="MATH"
4620 PRINT="MATH"
4630 PRINT="MATH"
4640 PRINT="MATH"
4650 PRINT="MATH"
4660 PRINT="MATH"
4670 PRINT="MATH"
4680 PRINT="MATH"
4690 PRINT="MATH"
4700 PRINT="MATH"
4710 PRINT="MATH"
4720 PRINT="MATH"
4730 PRINT="MATH"
4740 PRINT="MATH"
4750 PRINT="MATH"
4760 PRINT="MATH"
4770 PRINT="MATH"
4780 PRINT="MATH"
4790 PRINT="MATH"
4800 PRINT="MATH"
4810 PRINT="MATH"
4820 PRINT="MATH"
4830 PRINT="MATH"
4840 PRINT="MATH"
4850 PRINT="MATH"
4860 PRINT="MATH"
4870 PRINT="MATH"
4880 PRINT="MATH"
4890 PRINT="MATH"
4900 PRINT="MATH"
4910 PRINT="MATH"
4920 PRINT="MATH"
4930 PRINT="MATH"
4940 PRINT="MATH"
4950 PRINT="MATH"
4960 PRINT="MATH"
4970 PRINT="MATH"
4980 PRINT="MATH"
4990 PRINT="MATH"
5000 PRINT="MATH"
    
```

MZ 80

```

1160 PRINT="MATH"
1170 PRINT="MATH"
1180 PRINT="MATH"
1190 PRINT="MATH"
1200 PRINT="MATH"
1210 PRINT="MATH"
1220 PRINT="MATH"
1230 PRINT="MATH"
1240 PRINT="MATH"
1250 PRINT="MATH"
1260 PRINT="MATH"
1270 PRINT="MATH"
1280 PRINT="MATH"
1290 PRINT="MATH"
1300 PRINT="MATH"
1310 PRINT="MATH"
1320 PRINT="MATH"
1330 PRINT="MATH"
1340 PRINT="MATH"
1350 PRINT="MATH"
1360 PRINT="MATH"
1370 PRINT="MATH"
1380 PRINT="MATH"
1390 PRINT="MATH"
1400 PRINT="MATH"
1410 PRINT="MATH"
1420 PRINT="MATH"
1430 PRINT="MATH"
1440 PRINT="MATH"
1450 PRINT="MATH"
1460 PRINT="MATH"
1470 PRINT="MATH"
1480 PRINT="MATH"
1490 PRINT="MATH"
1500 PRINT="MATH"
1510 PRINT="MATH"
1520 PRINT="MATH"
1530 PRINT="MATH"
1540 PRINT="MATH"
1550 PRINT="MATH"
1560 PRINT="MATH"
1570 PRINT="MATH"
1580 PRINT="MATH"
1590 PRINT="MATH"
1600 PRINT="MATH"
1610 PRINT="MATH"
1620 PRINT="MATH"
1630 PRINT="MATH"
1640 PRINT="MATH"
1650 PRINT="MATH"
1660 PRINT="MATH"
1670 PRINT="MATH"
1680 PRINT="MATH"
1690 PRINT="MATH"
1700 PRINT="MATH"
1710 PRINT="MATH"
1720 PRINT="MATH"
1730 PRINT="MATH"
1740 PRINT="MATH"
1750 PRINT="MATH"
1760 PRINT="MATH"
1770 PRINT="MATH"
1780 PRINT="MATH"
1790 PRINT="MATH"
1800 PRINT="MATH"
1810 PRINT="MATH"
1820 PRINT="MATH"
1830 PRINT="MATH"
1840 PRINT="MATH"
1850 PRINT="MATH"
1860 PRINT="MATH"
1870 PRINT="MATH"
1880 PRINT="MATH"
1890 PRINT="MATH"
1900 PRINT="MATH"
1910 PRINT="MATH"
1920 PRINT="MATH"
1930 PRINT="MATH"
1940 PRINT="MATH"
1950 PRINT="MATH"
1960 PRINT="MATH"
1970 PRINT="MATH"
1980 PRINT="MATH"
1990 PRINT="MATH"
2000 PRINT="MATH"
    
```

MP-FII

L'utilisation de SAVEDISK est très simple

La sauvegarde de programmes est souvent un problème. Plusieurs copies d'une même disquette, ça coûte cher. Utiliser des cassettes, c'est lent et pas forcément moins onéreux.

La solution proposée ici utilise pourtant des cassettes, mais la vitesse de lecture ou d'écriture est multipliée par 5/12, ce qui rend le fait facile avec le magnétophone standard (CTR 80) et les TRS 80 équipés des dernières ROM (message MEM SIZE ? au lieu de MEMORY SIZE ?). Le résultat ? Une cassette C 60 peut contenir 80 disquettes 5 1/4 pouces, ce qui donne satisfaction à la fois pour le temps de sauvegarde, l'encombrement, le coût (rapport de 1 à

10 cette fois, ce qui devient intéressant). Il faut cependant utiliser des cassettes d'excellente qualité (exécution des TANDY + surajustage 0-C45 ou C-60 à l'oxyde de fer), baisser très légèrement le bouton de volume en lecture et, dans le cas de C 60, les faire défiler plusieurs fois avant leur première utilisation (le moteur du CTR 80 doit être un peu faible). Sous réserve de ces précautions, la fiabilité est très bonne.

Bernard DUPIN

— Pour sauvegarder une disquette, il faut charger et exécuter SAVEDISK puis répondre à toutes les questions qui apparaissent, tout est automatique. Attention cependant, le ré-enregistrement du magnétophone doit être branché et celui-ci doit bien entendu se trouver en position enregistrement.

— Pour rechercher une disquette, il faut lire la cassette avec la commande SYSTEM classique. Le COM8 donnera ce qui apparaît sur le décodeur lors de la sauvegarde. Il ne reste plus qu'à répondre aux questions (formatage optionnel, mise en place de la disquette). Tout est automatique et c'est très spectaculaire. La encore la commande du magnétophone est très utile. En cas d'insuccès (message d'erreur), recommencer avec un niveau de lecture différent. La lecture est très bonne et vous rappelez tout ce qui a été dit et si les lettres de votre CTR 80 sont propres. Chaque cassette, les documents qui y sont enregistrés (notamment le TANDY C60) sont chromés ne donnent pas de très bons résultats. Ou soit ? Ce logiciel va peut-être réconcilier les utilisateurs de DOS en leur donnant accès à leurs cassettes. Attention à la puissance qui les recouvre ?

```
00120 1 PROGRAMME DE SAUVEGARDE D'UNE DISQUETTE 40 PISTES
00130 1 SUR UNE CASSETTE C15 OU PLUS
00140 1
00150 1 L'ECRITURE SUR CASSETTE SE FAIT A LA VITESSE TRS
00160 1 ELEVEE DE 2700 BIPS. VITESSE DE TOLERER LE CAS
00170 1
00180 1 LA DISQUETTE COMPLETE PRECEDEE D'UN CHARGEUR
00190 1 ENTIEREMENT AUTOMATIQUE TIEND SUR 120 POSITIONS
00200 1 AU COMPTEUR DU CTR80
00210 1
00220 1 CELA REPRESENTE UN TEMPS D'ENREGISTREMENT OU DE
00230 1 LECTURE DE MOINS DE 7 MINUTES
00240 1
00250 1 A TITRE D'EXEMPLE IL EST POSSIBLE DE RECEPIER
00260 1 8 DISQUETTES SUR UNE SEULE CASSETTE C60
00270 1
00280 1 LE FORMATEUR DE LA DISQUETTE CHARGE PEUT ETRE
00290 1 EFFECTIVE AU MOMENT DU CHARGEMENT
00300 1
00310 1 LE PROGRAMME NECESSITE 32K DE MEMOIRE, UN
00320 1 DISQUE ET UN MONITEUR ORDINAIRE
00330 1
00340 1 IL EST APPARENTEMENT POSSIBLE DE SAUVEGARDE
00350 1 DES CIRCUIES AUTRES QUE SYSTEME
00360 1
00370 1 DEPENDANT LA PISTE 17 EST CONSIDEREE COMME
00380 1 UNE PISTE A ECRIURE ET LECTURE SPECIALES
00390 1
```

```
00410 1 C H A R G E U R
5380 00430 000 5300H
5380 53 00450 WOLF DEF8 55H
5391 56 00462 CDRWHM DEF9 'MOMME'
5397 3C 00470 JCH
5398 01 00478 DEF8 JCH
5399 F241 00490 DEF8 A12EH
5400 00 00498 JR (HL),J
539C 8C 00510 DEF8 BCH
5390 3C 00530 DEF8 JCH
5404 00 00540 DEF8 FINDER-LOADER
539F 1153 00550 DEF8 LOADER
5311 30F4 00570 LOADER LD A,4
5313 03FF 00580 OUT (0FFH),A
5315 30C3 00590 LD A,BCH
5317 32C1 00610 LD (A12EH),A
531A 212F 00610 LD HL,D0
531C 117082 00620 LD DE,BUFFER-COPY
5320 5E 00630 PUSH HL
5321 8E57 00630 DEF8 JCH
```

```
00660 1 LECTURE D'UN BLOC A 2700 BRUJS SUR LA CASSETTE
5321 8F 00620 80B0C XOR A
5322 32F053 00630 LD (00B0C),A
5323 3E3C 00630 LD A,C
5327 323E3C 00710 LD (3CE3H),A
5328 C0A953 00730 RLL18 CALL LABDYT
532D 3C45 00740 LD A,BCH
532F 86 00750 CP A
5331 20F8 00760 JR NZ,RLL18
5332 C0A953 00780 RLL28 CALL LABDYT
5335 71 00790 LD (HL),C
5336 3AF053 00810 LD A,(00A53H)
5339 86 00820 RG0 A,(HL)
533B 2F053 00830 LD (00A53H),A
533D 23 00840 INC HL
533E 18 00850 INC DE
533F 78 00860 LD A,E
5340 87 00870 DR A
5341 20E7 00880 JR NZ,RLL28
5343 C0A953 00900 CALL LABDYT
5346 3AF053 00910 LD A,(00A53H)
5349 89 00920 CP C
534B 86 00930 LD A,BCH
534C 3AF33C 00940 LD A,(3CF3FH)
534F 3E0A 00950 XOR 0AH
5351 32F33C 00960 LD (3CF3FH),A
5354 78 00970 LD A,D
5355 87 00980 DR A
5358 20D4 00990 JR NZ,RLL28
5359 03FF 01010 OUT (0FFH),A
535A C9 01030 RET
```

```
0358 5E 01000 LABDYT PUSH DE
535C 1680 01010 LD (00A53H),A
535E 3E8A 01110 LD A,A
5359 03FF 01120 OUT (0FFH),A
5362 05FF 01140 ROLL18 IN A,(0FFH)
5364 17 01150 RLA
5365 30F8 01160 JR NC,RD10
5367 3674 01180 LD A,D
5369 10FE 01190 DJNZ B
```

```
536B 0069 01210 80D20 LD A,B
5370 3E8A 01220 LD A,A
536F 03FF 01230 OUT (0FFH),A
5371 03FF 01250 8055H IN A,(0FFH)
5373 17 01260 ROLL18 RLA
5374 83 01270 CEE J
5375 20B5 01280 JR Z,80B8
5377 30F8 01290 LD A,BCH
5378 1F 01300 LD A,B
537A 10F7 01310 LD A,B
537C 0614 01330 80B8 LD D,20
537E 10FE 01340 DJNZ B
5380 C019 01350 LD A,(0019H)
5382 15 01360 DEC D
5383 20E6 01370 JR NZ,80B8
5385 01 01380 POP DE
5386 59 01400 RET
5387 7E 01450 8050 LD A,(HL)
5388 23 01460 INC HL
5389 F5 01470 PUSH AF
538B 03FF 01480 LD A,BCH
538C C03580 01490 CALL 33H
538F 71 01500 POP AF
5388 87 01510 LD A,BCH
5391 30F4 01520 JR NZ,8050
5393 59 01530 RET
5394 218553 01550 80E8R LD HL,80D1
5397 10B3 01560 LD JR 80E8
```

```
5398 21C853 01580 SYSTEM LD HL,80D4
539B 0F 01590 8025S XOR A
539C 03FF 01600 LD A,(0FFH)
539E C0A530 01610 CALL 585
539F 30E657 01620 80918 LD R,(37EH)
53A0 86 01630 AND B
53A2 30F8 01640 LD A,BCH
53A3 C7 01660 RST A
53A4 21E453 01680 ENTER LD HL,80D6
53A6 C0E753 01690 8025S CALL 80D
53A8 C0A880 01700 80E18 LD A,4BH
53A9 3174 01710 LD CH,0H
53AB 20F9 01720 JR NZ,80E18
53AC 80 01730 AND B
53AD 80 01750 80D1 DEF8 00H
53AE 80 01760 80D1 DEF8 00H
53AF 80 01770 80D1 DEF8 00H
53B0 80 01780 80D1 DEF8 00H
53B1 80 01790 80D1 DEF8 00H
53B2 80 01800 80D1 DEF8 00H
53B3 80 01820 80D1 DEF8 00H
53B4 78 01830 80D1 DEF8 00H
53B5 1153 01840 DEF8 LOADER
53B6 00 01860 80D1 DEF8 0
```

```
01050 1 ECRIURE D'UN BLOC A 2700 BRUJS SUR LA CASSETTE
53F2 F3 01910 80D0C LD A,A
53F3 3E8A 01920 LD A,A
53F4 03FF 01930 OUT (0FFH),A
53F5 87 01940 XOR A
53F6 2CF053 01950 LD (00A53H),A
53F7 3E29 01960 LD A,'+'
53F8 323E3C 01970 LD (3CE3H),A
53F9 3E3C 01980 LD A,'*'
53FA 323F3C 01990 LD (3CF3FH),A
5411 55 02010 PUSH DE
5412 113280 02020 LD HL,18
5413 86 02030 LD A,BCH
5414 C0AF54 02040 CALL 80E8
5415 89 02050 CP C
5416 78 02060 LD A,D
5417 86 02070 DR A
5418 20E8 02080 JR NZ,ML18
5419 86 02090 LD A,BCH
5420 323E3C 02100 LD (3CE3H),A
5421 C0AF54 02110 CALL 80E8
5422 81 02110 POP DE
5423 4E 02130 80E50 LD C,(HL)
5424 C0AF54 02140 CALL 80E8
5425 3E88 02150 LD A,B
5426 3AF053 02170 LD A,(00A53H)
5427 2158 02180 LD (00A53H),A
5428 32F053 02190 LD (3CF3FH),A
5429 4F 02200 LD C,A
5430 23 02210 INC HL
5431 10 02220 DEC DE
5432 78 02230 LD A,E
5433 07 02240 OR A
5434 28E2 02250 LD R,NZ,ML18
5435 C0AF54 02270 LD A,(00A53H)
5436 86 02280 RG0 A,(HL)
5437 10FE 02290 LD A,D
5438 30F33C 02300 LD (3CF3FH),A
5439 3E3C 02310 LD A,'*'
5440 323E3C 02320 LD (3CE3H),A
```



C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR!

ÉCRAN MAGIQUE :

Voici les différents sujets qui seront abordés lors des prochaines émissions d'ÉCRAN MAGIQUE, samedi de 15 h 30 à 17 h sur Radio RIVAGE CONTACT, 91,4 Mhz. — Le samedi 21 janvier les animateurs d'ÉCRAN MAGIQUE recevront les organisateurs des ÉTATS GÉNÉRAUX DE LA MICROINFORMATIQUE, manifestation qui se tiendra du 24 au 28 janvier 1984 à la Bastille. A cette occasion 100 invitations gratuites seront à gagner. — Le samedi 28 janvier : les auditeurs d'ÉCRAN MAGIQUE pourront participer à un jeu d'aventure en direct sur l'antenne par l'intermédiaire du téléphone (850 11 74). Le matériel utilisé sera un APPLE II et une BBC B. ce dernier servira pour les jeux grâce à son synthétiseur. Une première mondiale...

PEUCHÈRE, UN TIGRE!

- TIGRE 13 - est un club de micro créé en mars 1983 pour les utilisateurs du TEXAS TI 99/4A de la région marseillaise. Il fonctionne le mercredi de 19 h 30 à 21 h 30 et le samedi de 14 h 30 à 18 h. C'est à l'UAS ROUET, rue Bédetti, 13008 MARSEILLE. Il y a déjà plus de cent membres, on n'attend plus que vous pour mettre la dernière main à un logiciel de Pétaque!

DEUX MILLIONS DE SINCLAIR.

DIRECO, l'importateur de SINCLAIR en France, nous communique des chiffres impressionnants - Il s'est vendu dans le monde un million deux cent mille ZX 81 et un million de ZX SPECTRUM! Vous vous rendez compte le nombre de personnes qui tirent les touches en caoutchouc du SPECTRUM et le nombre de lignes de listings qui ont dû être renvoyés dans les boîtes! Questions intéressantes: combien de milliers de fois les utilisateurs réunis ont-ils appuyé sur la touche «ENTER» et combien de milliers de livres y a-t-il sur le compte en banque de Monsieur et Madame SINCLAIR?

C'est NOUVEAU ORIC FRANCE ANNONCE DE NOUVEAUX LOGICIELS DE JEUX SUR L'ORIC :

SUPERMETEOR - nous voilà dans l'espace intersidéral. Dans une galaxie inconnue un laser se positionne au centre de l'écran. Notre laser est attaqué par des météorites qui arrivent dans tous les sens. Il doit détruire les météorites avant d'être lui-même pulvérisé.

PAINTER - un jeu de rapidité et de réflexion qui s'adresse aux enfants comme aux adultes. Plusieurs points d'affi-

chéent avec 4 ou 5 rectangles accolés. Des nombres figurent dans chaque rectangle. Le joueur peut se défendre dispose d'un nombre très limité de bombes

ZORGON 4 tableaux de jeux sont possibles avec ZORGON qui se joue à un seul joueur.

1er tableau : Un vaisseau spatial sur la gauche de l'écran se meut de haut en bas. Des sous-marins ennemis et des métronomes fontent sur le vaisseau. Celui-ci doit éviter les métronomes et vaporiser les redoutables sous-marins.

2e tableau : L'action de ce tableau se déroule sur 3 niveaux. Au début du jeu un bonhomme se trouve en bas à gauche de l'écran et se déplace en translation horizontale. Il doit bouger en évitant les boulets qui le bombardent.

Au-dessus de lui, sur le 2e palier, un oiseau vole. Notre bonhomme doit sauter pour attraper les pattes de l'oiseau et ainsi accéder au niveau supérieur. Arrivé là : de nouveaux des boulets et le bonhomme doit encore s'accrocher à l'oiseau. Mais là un grand danger le guette. S'il rate l'oiseau, il est précipité dans un groupe qui le tue. Heureusement, il possède 3 vies.

3e tableau - Un monstre, vraisemblablement une pieuvre, situé à droite de l'écran envoie des projectiles sur un bonhomme se trouvant à l'autre extrémité. Le bonhomme doit aller vers la pieuvre tout en sautant par-dessus les objets meurtriers générés par le monstre.

suite page 15

LE PREMIER TOME EST DÉJÀ UN BEST-SELLER, VOICI DEUX NOUVEAUX RECUEILS DE LOGICIELS, ENCORE PLUS COMPLETS, ENCORE PLUS BEAUX!

JEUX ET PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENT



Programmez vous-même en TI-Basic grâce à des instructions simples, sans aucun périphérique ni module complémentaires. Des jeux originaux et passionnants avec couleurs, graphismes et sons. Jeux de mouvement (Bowling, Bataille d'Espèce, Labyrinthe, etc.), Jeux de réflexion: Dames, Pendu, Asterix, Tour de Hanoi, Architecture, etc.), Jeux de société (421, Goldie, Cochon, MasterMyster, Chiffres et mots, etc.).

Des programmes performants : Calcul (Factures, Paye, Byorhythmes, etc.), Assistants (Tirois, Impôts, Suivi de compte en Banque, etc.). Et aussi des Astuces pour augmenter la puissance du langage TI-Basic: AND et OR, Arrondi, Alignement, HCHAR multiples, etc. 100 pages Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible

Le tome 2 est toujours en basic simple, sans périphérique ni module complémentaire. Les jeux y sont encore plus nombreux : Backgammon, Sous-marin, Trappe, Roulette, Casse-tête, Puzzle, Échecs, Télécopie, Kim, Palires, etc. De la musique à inclure dans vos programmes : Big Ben, la Marseillaise, God save the queen, les Rois mages, etc. Et aussi, des programmes éducatifs : Arithmétique, Calcul de puissance, Régions de France, entraînement à la logique informatique, etc. 100 pages Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

en vente dans les FNAC et chez les revendeurs TEXAS INSTRUMENTS.

JEUX ET PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS Tome 2



INITIATION AU LANGAGE ASSEMBLEUR du TEXAS INSTRUMENTS Ti 99 4/A



Le tome 3 est en basic étendu, il nécessite donc le module "Extended Basic" qui augmente considérablement les possibilités de votre ordinateur. A des programmes utiles comme un traitement de texte ou une gestion complète de plusieurs comptes en banque s'ajoutent des jeux rapides (bataille navale, course de voitures, etc.), des jeux de société (Thème astral, Drapaux, Poker, Harmonium, Calculatrice scientifique, Ardoise magique etc.), des utilitaires pour créer des listings, fusionner des caractères, dessiner point par point, faire définir des textes dans tous les sens ou encore fabriquer une mire Texas à votre nom! 100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

Vous connaissez le TI-Basic, vous possédez un TI 99/4A et un module "Mini-mémoire"? Vous pouvez dès à présent disposer de toute la puissance de votre ordinateur: Accès à toutes les possibilités graphiques, y compris la haute résolution. Accès direct à la mémoire centrale. Grande vitesse d'exécution (deux minutes au lieu de deux heures trente pour un même programme). Que le manuel, composé de grands nombres de programmes commentés, vous apprend progressivement, sans connaissances techniques préalables, à maîtriser un langage très puissant réservé jusqu'à présent aux seuls spécialistes. Par Denise AMROUCHE et Roger DIDI. 214 pages. Format 21 x 28. 195,00 francs français. Disponible en français et en anglais.

JEUX ET PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS Tome 3



DEMANDEZ LE CATALOGUE DE NOS PROGRAMMES DISPONIBLES SUR CASSETTES ET DISQUETTES. SHIFT EDITIONS, 27 rue du Gal Foy, 75008 PARIS

Nom/Prénom _____
 Adresse _____
 Code Postal _____
 Ville _____

TOME 1 155 F TOME 3 155 F
 TOME 2 155 F ASSEMBLEUR 195 F
 CONTRE REMBOURSEMENT FRANCE + 20 F
 CONTRE REMBOURSEMENT ÉTRANGER + 30 F

DATE _____ SIGNATURE _____
 RÈGLEMENT JOINT... _____
 chèque ccp

TOMATO

Un jeu de loto pour les metteurs et les amoureux du calcul mental. Vitesse, réflexions... Attention au surmenage!

Michel CORRENOZ

Mode d'emploi

Ce jeu qui se joue à deux est basé sur les 4 opérations élémentaires. Chaque pouce peut disposer de 24 numéros qui sont combinés pour former le nombre de chiffres de l'écran du ordinateur chronométré 10 fois de réflexion, vérifie la validité des coups, supprime les numéros utilisés, et compare les points.

Attention : les opérations sont exécutées dans l'ordre c'est-à-dire que 2 + 3 * 2 = 10 et non pas 8

```

100 RANDOPIZE
110 CALL CLEAR
120 CALL CLEAR
130 CALL CLEAR
140 CALL CLEAR
150 CALL CLEAR
160 CALL CLEAR
170 CALL CLEAR
180 CALL CLEAR
190 CALL CLEAR
200 CALL CLEAR
210 CALL CLEAR
220 CALL CLEAR
230 CALL CLEAR
240 CALL CLEAR
250 CALL CLEAR
260 CALL CLEAR
270 CALL CLEAR
280 CALL CLEAR
290 CALL CLEAR
300 CALL CLEAR
310 CALL CLEAR
320 CALL CLEAR
330 CALL CLEAR
340 CALL CLEAR
350 CALL CLEAR
360 CALL CLEAR
370 CALL CLEAR
380 CALL CLEAR
390 CALL CLEAR
400 CALL CLEAR
410 CALL CLEAR
420 CALL CLEAR
430 CALL CLEAR
440 CALL CLEAR
450 CALL CLEAR
460 CALL CLEAR
470 CALL CLEAR
480 CALL CLEAR
490 CALL CLEAR
500 CALL CLEAR
510 CALL CLEAR
520 CALL CLEAR
530 CALL CLEAR
540 CALL CLEAR
550 CALL CLEAR
560 CALL CLEAR
570 CALL CLEAR
580 CALL CLEAR
590 CALL CLEAR
600 CALL CLEAR
610 CALL CLEAR
620 CALL CLEAR
630 CALL CLEAR
640 CALL CLEAR
650 CALL CLEAR
660 CALL CLEAR
670 CALL CLEAR
680 CALL CLEAR
690 CALL CLEAR
700 CALL CLEAR
710 CALL CLEAR
720 CALL CLEAR
730 CALL CLEAR
740 CALL CLEAR
750 CALL CLEAR
760 CALL CLEAR
770 CALL CLEAR
780 CALL CLEAR
790 CALL CLEAR
800 CALL CLEAR
810 CALL CLEAR
820 CALL CLEAR
830 CALL CLEAR
840 CALL CLEAR
850 CALL CLEAR
860 CALL CLEAR
870 CALL CLEAR
880 CALL CLEAR
890 CALL CLEAR
900 CALL CLEAR
910 CALL CLEAR
920 CALL CLEAR
930 CALL CLEAR
940 CALL CLEAR
950 CALL CLEAR
960 CALL CLEAR
970 CALL CLEAR
980 CALL CLEAR
990 CALL CLEAR

```

TI-99/4A



```

1380 FOR M=1 TO 24
1390 A=M*10+M+1:O=M*10+1:R1=M*10+1:R2=M*10+1
1400 NEXT M
1410 IF "IMPOSSIBLE"
1420 PRINT
1430 FOR P=1 TO 240 STEP 10
1440 CALL SOUND(100,F,31)
1450 NEXT P
1460 SOUND 3030
1470 PRINT
1480 CALL SOUND(100,F,31)
1490 CALL SOUND(100,F,31)
1500 CALL SOUND(100,F,31)
1510 NEXT P
1520 FOR M=1 TO 24
1530 A=M*10+M+1:O=M*10+1:R1=M*10+1:R2=M*10+1
1540 NEXT M
1550 CALL SOUND(100,F,31)
1560 CALL SOUND(100,F,31)
1570 CALL SOUND(100,F,31)
1580 CALL SOUND(100,F,31)
1590 CALL SOUND(100,F,31)
1600 CALL SOUND(100,F,31)
1610 CALL SOUND(100,F,31)
1620 CALL SOUND(100,F,31)
1630 CALL SOUND(100,F,31)
1640 CALL SOUND(100,F,31)
1650 CALL SOUND(100,F,31)
1660 CALL SOUND(100,F,31)
1670 CALL SOUND(100,F,31)
1680 CALL SOUND(100,F,31)
1690 CALL SOUND(100,F,31)
1700 CALL SOUND(100,F,31)
1710 CALL SOUND(100,F,31)
1720 CALL SOUND(100,F,31)
1730 CALL SOUND(100,F,31)
1740 CALL SOUND(100,F,31)
1750 CALL SOUND(100,F,31)
1760 CALL SOUND(100,F,31)
1770 CALL SOUND(100,F,31)
1780 CALL SOUND(100,F,31)
1790 CALL SOUND(100,F,31)
1800 CALL SOUND(100,F,31)
1810 CALL SOUND(100,F,31)
1820 CALL SOUND(100,F,31)
1830 CALL SOUND(100,F,31)
1840 CALL SOUND(100,F,31)
1850 CALL SOUND(100,F,31)
1860 CALL SOUND(100,F,31)
1870 CALL SOUND(100,F,31)
1880 CALL SOUND(100,F,31)
1890 CALL SOUND(100,F,31)
1900 CALL SOUND(100,F,31)
1910 CALL SOUND(100,F,31)
1920 CALL SOUND(100,F,31)
1930 CALL SOUND(100,F,31)
1940 CALL SOUND(100,F,31)
1950 CALL SOUND(100,F,31)
1960 CALL SOUND(100,F,31)
1970 CALL SOUND(100,F,31)
1980 CALL SOUND(100,F,31)
1990 CALL SOUND(100,F,31)

```



LOGICIELS CANON

Explorez les étonnantes possibilités de votre CANON X-07 avec les quelques 40 programmes répartis dans cet ouvrage. Des programmes performants qui fonctionnent sur le X-07 de base (8 Ko) : **calculs scientifiques** : opérations sur les matrices, conversion de coordonnées, racines de polynômes, intégration, interpolation, etc. **Des utilitaires** : gestion de compte en banque, histogramme, impôt, hard copy, tracé de courbes, biochimie, etc. **Des jeux** : loto, poker, ardoise magique, un jeu d'ÉAO, un lugeur (jeu d'aventures, le Trésor du Galion et trois "gros" programmes qui nécessitent une carte d'extension 4 K Astral. Terre et Surfaces et Volumes



UN LIVRE SIGNE SIGNÉ ÉDITIONS I en vente chez les distributeurs CANON et par correspondance.

SON DE COMMANDE A DÉCOUPER OU RECOPIER A ENVOYER A :
SIGNÉ ÉDITIONS I, 27, rue du GAL-FOY, 75008 PARIS

Nom/Prénom
Adresse
Code Postal Ville

PRIX UNITAIRE 55 F
contre remboursement - France + 20 F, étranger + 30 F D
RÈGLEMENT JOINT C C P DATE SIGNATURE

BASIC

ETENUE

JEUX SUPER-COUCLES PERMANENTS

10000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus !
Bien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous aimez nous offrir !

De plus, ce sont les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

Pas de jury, pas de décision arbitraire. HEBDOGICIEL, l'intermédiaire dans le choix des programmes qui émettent être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'établissement de ce programme. Vous pouvez obtenir gratuitement des bons de participation en écrivant au Journal. Bonne chance !

Règlement :

ART 1. HEBDOGICIEL organise de concours mensuel et trimestriel à un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.
ART 2. Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'auteur d'un logiciel est A.R. ou stagiaire accompagné d'un tiers de participation découplé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur demande par la rédaction de notre journal constitue l'acte de candidature.
ART 3. La rédaction d'HEBDGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur le base de la qualité et de l'originalité des logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART 4. Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriel.
ART 5. Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART 6. Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART 7. Le présent règlement se trouve chez Maître Journeux, 1, rue des Halles 75001 PARIS. B.B. HEBDOGICIEL, se réserve

le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART 8. Le participant au concours envoie l'application par les documents du présent règlement.
HEBDGICIEL : 37, rue du Général FOY - 75006 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus grand pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.
Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très différents.
Nous remercions plus en détail à la fin de mois sur le système de dépouillement du vote.

pagement et de vos autres copies doivent également être séparés car traités par d'autres logiciels.
• Déjà, si possible, un listing du programme et un organigramme.
• Enfin, le feu du feu, expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.

BON DE PARTICIPATION

Nom _____
Prénom _____
Age _____
Adresse _____
et téléphone _____
Nom du programme _____
Nom du matériel utilisé _____

déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération sur les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme incorporant pas une page entière sera rémunéré au prorata de sa surface occupée).
Signature obligatoire _____
(signature des parents pour les mineurs).

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un Descriptif Détaillé du Matériel utilisé, d'une Notice d'Utilisation du Programme, et d'un emballage soigné permettant la réception du matériel en parfait état.

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

- Indiquez sur le support magnétique le nom de votre ordinateur, le nom du programme et le matériel auquel il est destiné. Il faut être plus précis que d'habitude pour charger un programme d'après un PC 1500.
- Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est destiné. Nous pour-

rons ainsi répertorier facilement les listings, une fois sortis de l'imprimante.

- Dupliquez plusieurs fois sur la même cassette et évitez un sur-dépassement, différents votre programme. Nous aurons plus de chances d'arriver à le charger si les magnétophones ne sont pas tout à fait compatibles.
- Envoyez un seul programme par support magnétique et un seul mode d'impression par programme. Votre lettre d'accom-

LA RÈGLE A CALCUL RÉCOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT À CHACUN DES PREMIERS SEPARÉS CATEGORIE DANS UN CHARGÉ LA NOTERIE DANS SON BAYON LIBRAIRIE (ÉDITEURS : BORDAS, DUNOD, SYNGEDIS, MASHON, HANNA, PSH, SIFT, SYBEX).

LOGI-STICK OFFRE UNE GAMME COMPLÈTE DE SES CASSETTES DE JEUX POUR LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS FS 702 P ET POUR LE MEILLEUR LOGICIEL PC 1500.

DURIEZ CALCUL OFFRE AU MEILLEUR LOGICIEL DU TRIMESTRE UNE MACHINE À ÉCRIRE BROTHER EP-22, 2 KO DE MÉMOIRE, INTERFACÉ MS, 232, C.

GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL HEBDOGICIEL

Gilles GRAPINET, 13009 MARSEILLE, pour son programme "Mortelle randonnée" sur T 99/A4, gagne 10000 francs.

GAGNANT DU CONCOURS TRIMESTRIEL HEBDOGICIEL

Gilles GRAPINET, 13009 MARSEILLE, gagne un voyage en Californie.

GAGNANT DE LA BROTHER EP.22 OFFRTE PAR DURIEZ

Gilles GRAPINET, 13009 MARSEILLE

GAGNANT DE L'ORDINATEUR ALICE OFFERT PAR HACHETTE

Gilles GRAPINET, 13009 MARSEILLE

GAGNANT DES DEUX CASSETTES OFFERTES PAR SQUIRRELLE

Michel PIPON, 57100 THIONVILLE, pour son programme "Centrale nucléaire" sur ORIC

GAGNANTS DES LIVRES "RÈGLE A CALCUL"

- Luc LEVY 94250 GENTILLY pour CAIRRE DABLOUVE sur CANON X07.
- Philippe FERRON pour DESSIN sur GOUPIL.
- Olivier FRAVAT 77200 MTRY LE NEUF pour DOJON ET DRAGON sur PC 1500.
- J-Marc FRANO 92174 LA SENTINELLE pour DIETIQUE sur T850.
- Philippe FERRON 75017 PARIS pour PROGRAMME sur APPLE II.
- Gérard LECANNU 44240 LA CHAPELLE SUR ERCHE pour PUCE ENCEPTE sur PC.
- Nicolas BAUDIMONT 44200 NANTES pour CAVATACK sur SPECTRUM.
- José GIRAUD 33090 CAUCEJAUX pour OTHELLO sur T 99/A4 Basic Simple.
- P-Yves CHARRIER 38100 GRENOBLE pour EVANS ACQUA sur T07.
- Philippe BARREAU 68600 THANN pour GRAND PAPA sur PC 1500.
- MICHEL PIPON 57100 THIONVILLE pour CENTRALE sur ORIC.
- J THIRIAUD 44700 PONT AU MOUSSON pour SPACE MONSTERS sur COMMOORE 84.
- J CARDEVELLE 33600 PESSAC, pour MINI FAC sur VIC 20.
- Pierre-André LOTH 92750 SAINT OMER pour MASTERMIND sur PC.
- Patrick et Eric HOSTACHY 38850 PEAGE pour MASTERMIND sur PC.
- Bernard GOURC 57158 MONTIGNY LES METZ pour KING KONG sur Z801.
- Gilles GRAPINET 13009 MARSEILLE pour MORTELLE RANDONNÉE sur T 99/A4 Basic Étendu

Suite de la page 1

PC 1500

```

CURSOR 119:  ??:Y=V/I00
GPRINT C8:    CLS X=0,
GPRINT 21:    TIME =B
GPRINT 08:    10/0:REM AFFICHAGE
GPRINT 119:   10/0:G=INT (2*H+
GPRINT E8:    E DU PARCOUR
580:GPRINT 21: 1015:Y*F=I*10
GPRINT F8:    14:IF I=1
GPRINT 119:   GCURSOR 119:
GCURSOR 16:  1020:08-RN0 16:IF
GPRINT H4:12:  1020:08-RN0 16:IF
GPRINT 11:    +N=INT 00
GPRINT 14:12: -RND 00/2-1
GPRINT J8:K8: 1025:RETOURNE 1289
GCURSOR 15:  +Q0
1800:RETOUR 08(0),A
GPRINT L8:H8:  0(1):GPRINT
GPRINT 21:    08(2):I
1040:REM 08(2)
GCURSOR 15:  GCURSOR 15:
GPRINT F4:    1180:REM ACCIDENT
1045:REM BOUCLE P
00, RND 255:
LE DEPART
1048:"U"=A*IT 1,20
0,9:IF
INKEY$=""
GOTO 0
1051:REM DEPLACEMENT
ENT OU SOUS-
1230:RETURN
1055:FOR P=270 15
4:CURSOR P=
2:IF TIME >=

```

```

Y070 "1" 1250:DATA "40", "6
24:INKEY$="" 1250:DATA "40", "6
IF 2#="" THEN 1250:DATA "40", "6
1085 68:768/48", "6
1070:H=H-SGN (ASC 870:70/20)", "70
TIME =B 70:70/60"
10/0:REM AFFICHAGE 1080:G=INT (2*H+
E DU PARCOUR 5)
1085:S=R, R=0, Q= 1255:DATA "4084/40
POINT P 0424/0", "4240
1090:GPRINT S;Y/0R 40:40:40:40:2/8
R:R 0,0 70:20/0:4
1100:IF 0<G<00R 84/0:4
G:GOSUB 10 1250:DATA "4080/50
1110:NEXT P:IF H< 6:06:06:70/20", "
70:70:60:06:20
X+THEM 1050 06:06/0", "70"
1120:PRINT "BRAJQ 1260:DATA "2060:06
"!!":BEEP 5 606:06:06:70", "
2,20,50:X=+X 77:70:70:06:06:06
11CLS 1:GOTO 08:06/0", "40"
GCURSOR 15: 1280:REM ACCIDENT
GPRINT F4:    1180:"B"FOR I=1:ITQ
30:P=0:K=640
00, RND 255:
NEXT I
1210:Q=0, P=2, G=0, 1275:"BEEP 5, 10
0, R=0 0, 20:CLS 1:
WAIT :PRINT
"Ent":Y:100": 1280:PRINT X:Y:0
minutes": 00 u=marins":
PRINT "vous 00 u=marins":
avez rentre": 1280:PRINT X:Y:0
0 u=marins":
END

```

Suite page 14

TRS 80

5448 70	02330	LD	A 0	5475 21AC57	03420	LD	H.L. M8228	
5449 97	02340	DR	A	5476 20E1	03430	JR	J. 57781	
5449 2809	02350	JR	NZ. M8206	5478 21775A	03440	LD	H.L. COPR81	
544C 03FF	02370	OUT	(8FFHO. A	5479 218153	03450 STR81	LD	DE. CDR89H	
544E C9	02398	RET		5508 018008	03465	LD	DC.6	
				5582 E208	03478	LD1R		
				5585 218657	03500	LD	H.L. M8219	1 COMMENTAIRE
				5586 CD0723	03508	CALL	MSG	
				5587 C5E055	03518	CALL	COFIN	
				5596 210456	03530	LD	H.L. M824	1 PLACE CASSETTE
				5591 C00753	03540	CALL	MSG	
				5594 CD0603	03550	CALL	ENTER	
				5597 21F056	03560	LD	H.L. M8212	
				559A CD0753	03578	CALL	MSG	
				559 D				
				559 E				
				559 F				
				559 G				
				559 H				
				559 I				
				559 J				
				559 K				
				559 L				
				559 M				
				559 N				
				559 O				
				559 P				
				559 Q				
				559 R				
				559 S				
				559 T				
				559 U				
				559 V				
				559 W				
				559 X				
				559 Y				
				559 Z				
				559 AA				
				559 AB				
				559 AC				
				559 AD				
				559 AE				
				559 AF				
				559 AG				
				559 AH				
				559 AI				
				559 AJ				
				559 AK				
				559 AL				
				559 AM				
				559 AN				
				559 AO				
				559 AP				
				559 AQ				
				559 AR				
				559 AS				
				559 AT				
				559 AU				
				559 AV				
				559 AW				
				559 AX				
				559 AY				
				559 AZ				
				559 BA				
				559 BB				
				559 BC				
				559 BD				
				559 BE				
				559 BF				
				559 BG				
				559 BH				
				559 BI				
				559 BJ				
				559 BK				
				559 BL				
				559 BM				
				559 BN				
				559 BO				
				559 BP				
				559 BQ				
				559 BR				
				559 BS				
				559 BT				
				559 BU				
				559 BV				
				559 BW				
				559 BX				
				559 BY				
				559 BZ				
				559 CA				
				559 CB				
				559 CC				
				559 CD				
				559 CE				
				559 CF				
				559 CG				
				559 CH				
				559 CI				
				559 CJ				
				559 CK				
				559 CL				
				559 CM				
				559 CN				
				559 CO				
				559 CP				
				559 CQ				
				559 CR				
				559 CS				
				559 CT				
				559 CU				
				559 CV				
				559 CW				
				559 CX				
				559 CY				
				559 CZ				
				559 DA				
				559 DB				
				559 DC				
				559 DD				
				559 DE				
				559 DF				
				559 DG				
				559 DH				
				559 DI				
				559 DJ				
				559 DK				
				559 DL				
				559 DM				
				559 DN				
				559 DO				
				559 DP				
				559 DQ				
				559 DR				
				559 DS				
				559 DT				
				559 DU				
				559 DV				
				559 DW				
				559 DX				
				559 DY				
				559 DZ				
				559 EA				
				559 EB				
				559 EC				
				559 ED				
				559 EE				
				559 EF				
				559 EG				
				559 EH				
				559 EI				
				559 EJ				
				559 EK				
				559 EL				
				559 EM				
				559 EN				
				559 EO				
				559 EP				
				559 EQ				
				559 ER				
				559 ES				
				559 ET				
				559 EU				
				559 EV				
				559 EW				
				559 EX				
				559 EY				
				559 EZ				
				559 FA				
				559 FB				
				559 FC				
				559 FD				
				559 FE				
				559 FF				
				559 FG				
				559 FH				
				559 FI				
				559 FJ				
				559 FK				
				559 FL				
				559 FM				
				559 FN				
				559 FO				
				559 FP				
				559 FQ				
				559 FR				
				559 FS				
				559 FT				
				559 FU				
				559 FV				
				559 FW				
				559 FX				
				559 FY				
				559 FZ				
				559 GA				
				559 GB				
				559 GC				
				559 GD				
				559 GE				
				559 GF				
				559 GG				
				559 GH				
				559 GI				
				559 GJ				
				559 GK				
				559 GL				
				559 GM				
				559 GN				
				559 GO				

LOGO REPAS

Voici un programme pour les ménagères en panne d'idées repas. Ce programme est écrit en langage LOGO pour APPLE II ou IIE. Son principe repose sur la procédure MDN qui permet de faire exécuter une commande à tous les éléments d'une liste. Cette même procédure peut donc permettre d'autres applications tout aussi faciles (mariage de vins avec des

mets, géographie pour faire écrire les principales villes d'un pays, graphismes, etc.)

J. BOUYGUES

Dans le listing, le * représente le] et le \$ représente le [

TIMEP
POUR ENTRES
EC "O" MOINS UNE LISTE 2* ENTRES *\$
DOUNE "ENTRES" SUITES. LOMBRES BOUTEER. FRUITS. DE. MER ENJOYFAGE. ROQUEFORT SALADE. HARICOTTE CONCOMRES. CRICHE INCHOCADER
EC "S"
NON "EC" *ENTRES
FIN

POUR MON VOIR FLISTE
SI VIDER FLISTE "STOP"
EXECUTE LISTE "CORRE MOT **
NON "CORRE MOT **
FIN

POUR VIANDES
EC "O" MOINS VIANDES 1\$
DOUNE "VIANDES" "CECALORE. HELANDISE SOUSMAR PROPRIETES POULET. MERIZONNE ONOLET. EDHILCITE CHIKKE. PORCS
EC "S"
NON "EC" VIANDES
FIN

POUR POISSONS
EC "SI VOUS PREFEREZ LE POISSON 1\$
DOUNE "POISSONS" "LOTTE. BARRACONNE SAURIDE. PROVENCALE MOURATS. FRITS TRUITES. SARNOSE CALMAR. ROMAHE SALE. MOUREE
EC "S"
NON "EC" POISSONS
FIN

POUR DESSERTS
EC "SI VOUS PREFEREZ LES DESSERTS 1\$
DOUNE "DESSERTS" "BIGNETS. POMES GRAVAIN TARTE. CITRON MOURE. FRAMBOISES MERIZON SOUSC. CROISSANT
EC "S"
NON "EC" DESSERTS
FIN

POUR LEGUMES
EC "POUR RECOMPOSER VOS VIANDES 1\$
DOUNE "LEGUMES" "LITUEE. BANDESSE BRITIN. COURGETTES CAROTTES. SAUTEES POMES. COUPELLES EPINARDS. CRICHE ANTICHUFS. BARRIOLLES
EC "S"
NON "EC" LEGUMES
FIN

POUR SEM
EC "PROGRAMME REPAR"
EC "S"
EC "POUR RAPPEL DES
EC "JOURNEE EQUILIBREE"
EC "S"
FIN

POUR REPAS
NON
EC "VOICI DES IDEES POUR VOS REPAS 1\$
EC "S"
ENTRES
EC "S"
EC "POUR CONTINUER TRAPER LES
FIN
EC "S"
VIANDES
EC "S"
POISSONS
EC "S"
EC "POUR CONTINUER TRAPER CON
FIN



Suite de la page 7

▼
Patois basic



POKE ET PEEK COURANTS
BBB0 -> BFDJ Zone taxes
A000 -> B3F0 Zone hres
BF40 -> B7DE Lignes de taxe de hres
BB44 -> BBA7 Mot caps (efface parois)
UN POKÉ d'une valeur > 128 dans la zone taxes affiche le caractère
an inversion video
POKE 616.CV Tabulation verticale
POKE 617.CH Tabulation horizontale
DOKE 18.FT Tabulation hor. et verticale
DOKE + 305.V Modèle le mode de répétition automatique
(CLAVIER)
POKE + 264.V Simulation des caractères de contrôle
PEEK (POKE) + 2CD Indicateur text (=2) ou hres (=3) Permet
d'utiliser des fonctions hres en text et ric.
PEEK (+35) Contient le code ASCII du caractère (GET)

PARTICULARITÉS

CALL Appel d'un sous-programme en assembleur
CLEAR Remarque les variables
CLS Efface l'écran
DEEK Fournit le contenu d'octet 1-256 contenu octet suivant
DEF USR Fixe l'adresse d'un programme en assembleur
DOKE Prend une valeur en X et X+1
FALSE Boolean (=0)
FNE Fournit le nombre d'octets disponibles
GRAB Permet l'utilisation de la zone mémoire +800 à +8400
HEX\$ Donne en base 16 la valeur d'un nombre en base 10
HMEM Libère une zone sous le programme basic
KEYS Lit le clavier sans affecteur de pause
LN Logarithme de base E (Néperien)
LOG Logarithme de base 10
PI Constante (3.14159265)
PULL Décale d'un cran la pile d'adresse (repeat).
RELEASE Ajoute un graphisme la zone associée à grab.
REPEAT Boucle tant-que (cf unis)
RND Nombre aléatoire
X >= 1 -> résultat entre 0 & 1
X = 0 -> précédent tirage
X < 0 -> même valeur pour un X donné
Boolean vrai (1)
-> 0



